任天堂ファミリーコンピュータ™

取扱説明書

TKS-XF



PUZZLE QUEST

ブロディアランド

FAMICOM FAMILY

目次
contents

怪獣王国の危機を救え！

◆ゲームストーリー

怪獣王国が統治する世界の中央にそびえる聖なる山“ホーリーマウンテン”。その頂きには怪獣国の王家の紋章が刻まれた聖なる玉“ホーリーボール”が安置されており、その威光は世界の隅々に及び、王国の秩序と平和を保っていた。

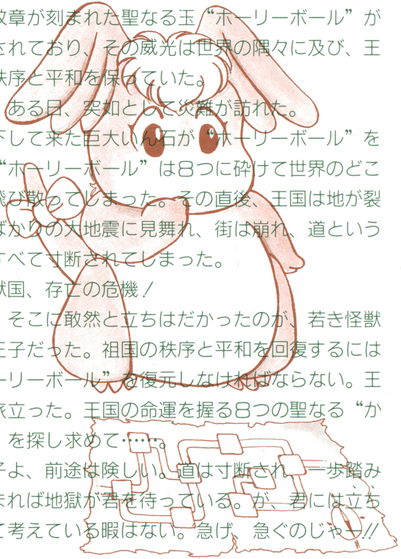
が、ある日、突如として災難が訪れた。

落下して来た巨大いん石が“ホーリーボール”を直撃、“ホーリーボール”は8つに砕けて世界のどこかに飛び散ってしまった。その直後、王国は地が裂けんばかりの大地震に見舞れ、街は崩れ、道という道はすべて寸断されてしまった。

怪獣国、存亡の危機！

が、そこに敢然と立ちはだかったのが、若き怪獣国の王子だった。祖国の秩序と平和を回復するには“ホーリーボール”を復元しなければならない。王子は旅立った。王国の命運を握る8つの聖なる“かけら”を探し求めて……。

王子よ、前途は険しい。道は寸断され、一歩踏みあやまれば地獄が君を待っている。が、君には立ち止って考えている暇はない。急げ、急ぐのじゃ～!!

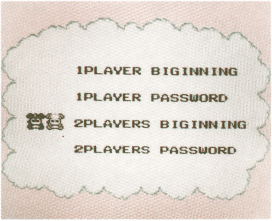


◆ゲームモードの選択

タイトル画面、あるいはそれに続くデモ画面からスタートボタンで、下のようなモード選択画面に入ります。✚キーで選択し、Aボタンで決定します。

1PLAYER BIGINNING 1人でゲームのはじめからプレイする
1PLAYER PASSWORD 1人でゲームの続きからプレイする
2PLAYERS BIGINNING 2人でゲームのはじめからプレイする
2PLAYERS PASSWORD 2人でゲームの続きからプレイする

※2Pモードの場合、Iコントローラーを2人で交互に使用。



◆パスワードの表示

パスワードはワールド画面(p.6参照)でセレクトボタンを押すと表示されます。パスワードは全部で22文字ありますので、正確に書きとめて下さい。

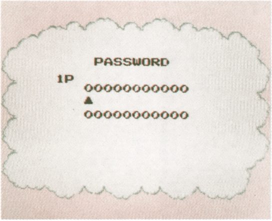
◆パスワードの入力

モード選択画面でPASSWORD(パスワード)を選ぶと、下のようなパスワード入力画面が現れます。

↓キーで次のような数字や文字が順番に表示されますので(↑キーで逆順に表示)、該当するもので止めたら→キーで順次先に進んで下さい。

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F G
あ い う え お か き く け こ ☆ ♡ ? ! ×

入力を終えたらAボタンでゲームを再開します。



※2Pモードのプレイで、片方がゲームオーバーになってしまった場合でも、そのゲームを再開するためには2人のパスワードを入力しなければなりません。

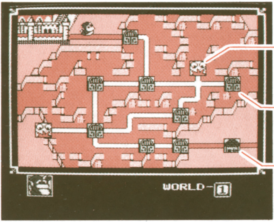
ゲームの構成

◆8つのワールドを冒険するRPGの味わい

「ブロディアランド」には全部で100のパズル面が8つのワールドに分かれて配置されています。

ワールド名	パズル数	特徴
お城	8	導入1
鉄道	10	導入2
花の国	10	複雑そうだけど実は簡単
砂漠	10	ちょっとひとひねり
海	15	時間制限あり
氷の国	12	ターボの使用は要注意
宇宙	15	地下室?が真っ暗
不思議の国	20	かわいいけど手ごわいぞ

ワールド面(お城)



◆ゲーム展開

① モードを選択します。

② ワールド画面になったら✚キーで駒の怪獣をパズル面、或いはイベント面(p.16参照)まで進め、Aボタンで中に入ります。

③ パズル面に入ったら、Aボタンを押すと、怪獣が動き始めます。

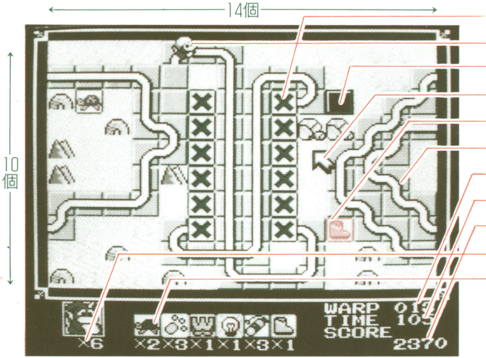
④ 全てのパズルを解いたら、各ワールドの最後に設けられた「長老の家」に入り、「ホーリーボール」のかけらをひとつもらって、次のワールドに進みます。

⑤ 全てのワールドをクリアして8つのかけらを手に入れると、「ホーリーボール」が復元され、エンディングを迎えることができます。

※2Pモードでのプレイの順番は、パズル面、或いはイベント面の成功・失敗にかかわらず、全て交代制になっています。

※イベント面に入るかどうかはプレイヤーの自由選択になっていますので、イベント面を残したままでもパズル面さえ全て解き終えていれば、次のワールドに進むことができます。

さあ、スタート！



①パズル面が開いたら、Aボタンで怪獣を始動させます。

②パイプの切れたところに来たら、ピースの移動で、うまく怪獣を先のパイプに送ってやります。(ピース操作に関してはp.10参照)

③怪獣の通過したパイプは次々に消えてゆきます。この要領で全てのパイプを消せば面クリアです。

④途中でパイプから怪獣を落としてしまうと、面のはじめからやり直しです。

ワープピース
怪獣
ブラックピース
カーソル
アイテム
パイプピース
ワープ値
時間制限
スコア
残りキャラ数
保有アイテム

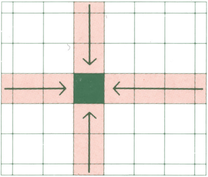
操作

カーソル移動：✚キー
ピース移動：Aボタン
ターボ：Bボタン
ポーズ：スタートボタン
ポーズ解除：スタートボタン
※ターボは怪獣のスピードアップ

※パズルステージの構造は、正方形のピースを縦10×横14個敷きつめたもので、ワープピース以外のピースは全て移動させることができますが、グラフィック上、背景にあたる部分(パイプののっていないピース)はピースのマス目を消してあります。

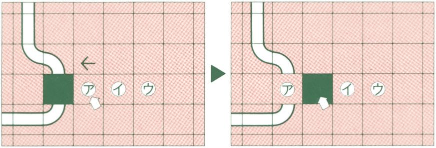
ピースの移動方法

●ピースの移動は、各面に設けられたピースの抜けたところ《ブラックピース》の上下，左右の列をブラックピースの方にスライドさせて行います。

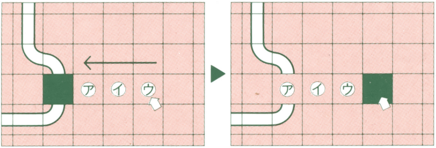


スライドさせるピースの選択をカーソルで指示し、Aボタンで実行します。
※灰色部分がスライド可能なピースを示します。

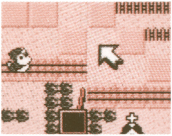
◆ピース㋐をスライドさせる場合



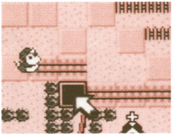
◆ピース㋐㋑㋒を同時にスライドさせる場合



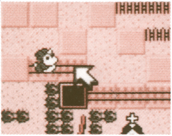
◆基本テクニック



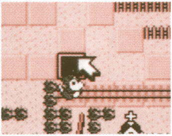
このような場合



まずこの位置にブラックピースを持って来ます。

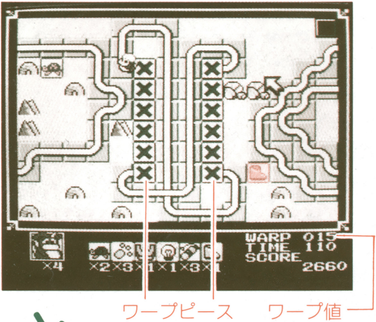


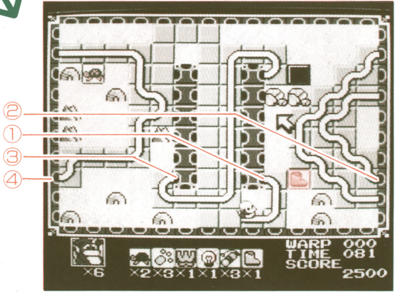
カーソルを図の位置に合わせて、怪獣が来るのを待ちます。



怪獣がカーソルの指しているピースに移るのを確認してからAボタンで下に降ろします。

ワープ機能について


WARP 015
TIME 110
SCORE
2660
×4
×2×3×1×1×3×1
ワープピース
ワープ値


②
①
③
④
WARP 000
TIME 081
SCORE
2500
×6
×2×3×1×1×3×1

●各面ごとに設定されている“ワープ値”は、ワープ機能が働くまでのステップ数を表わし、怪獣がパイプピースをひとつ消すごとに1ずつカウントダウンされます。

●ワープ値が0になると、ワープピース及びパズルステージの周囲にトンネルが開き(左図参照)、向かいあっているトンネルからトンネルへのワープが可能となります。即ち

①のトンネルに入ると②から出て、

③のトンネルに入ると④から出る

という仕組みです。

※トンネルといっても、中をくぐってピースの向う側に出る訳ではありませんから、注意して下さい。

●ワープピースだけは不動でスライドさせることができません。



アイテム

●アイテムはパズル面に配置されており、1度入手すれば使わない限り、面やワールドが替わっても保存されます。

●入手したアイテムはパズルステージの下に表示されます。

●アイテムは1種類につき9個まで保有できます。

〈取り方〉

怪獣の乗ったピースをアイテムのマス目に重ね合わせて取ります(デモ画面参照)。

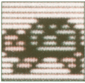
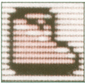
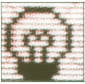
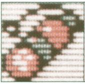
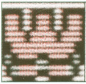
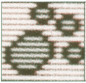
※アイテムは周囲のピースの移動に関係なく不動で、他のピースはアイテムの下をくぐることができます。その際アイテムの下に入ったピースはアイテムに隠れて見えなくなりますが、ブラックピースとパイプピースの場合のみ、アイテムが点滅して下のピースが見えるようになっています。

〈アイテムの使い方〉

まずスタートボタンでポーズをかけ、セレクトボタンで使用するアイテムを選択し、

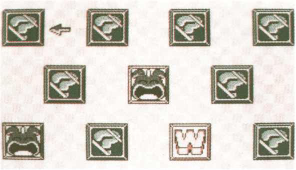
Aボタンで決定、及びゲーム再開

Bボタンでキャンセル、及びゲーム再開

	かめ	“わーっ、ピースの移動が間に合わないよー”こんな時、一時的に怪獣の進行を遅らせます。
	くつ	“げげっ、ターボが止まらない”「氷の国」でターボ解除が不能になってもこれさえあれば安心
	ライト	“暗くて周りがよく見えないよォー”地下に降りた時、限られた視界を拡げてくれます。
	ボンベ	“せっかく出来そうなのに時間が……／”時間制限のある面で時間を延長します。
	ワープ	“えっ、まだワープできないの”これを使えば瞬時にワープトンネルが開きます。
	クリア	“無理だよ、こんなのー”どうしても解けない面を飛ばして，次の面に進みます。
	1UP	怪獣の残り数が一匹ふえます。

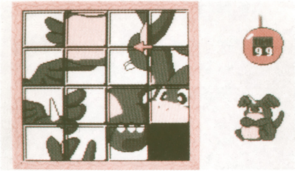
イベント

★神経衰弱――――――アイテムが手に入ります



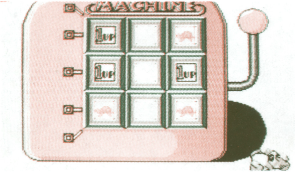
〈操作〉
カーソル移動
✚キー
決定
Aボタン

★15パズル――――――残りキャラ数がふえます



〈操作〉
カーソル移動
✚キー
ピース移動
Aボタン

★スロットマシーン――――アイテムが手に入ります



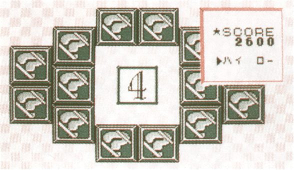
〈操作〉
作動
Aボタン
ストップ
Aボタン

★ジャンプ台——賭け点に応じスコアが上下します



〈操作〉
Aボタンでスコアボードを開き、賭け点の千と百の位を✚キーで設定し、Aボタンで決定。最後にAボタンでジャンプします。

★ハイ&ロー——賭け点に応じスコアが上下します



〈操作〉
ジャンプ台と同じ要領で賭け点を決めます。中央の基準となる数をAボタンで決め、ハイかローかを✚キーとAボタンで決定。最後に✚キーとAボタンでカードをめくります。

スコア

2Pモードの場合、最終スコアの多い方を勝者とみなします。スコア加算のシステムは次のようになっています。

●消したパイプ数……………………………………………×10点

●パズル面ひとつクリアするごとに

ワールド1で…………………………………………… 300点

ワールド2で…………………………………………… 400点

ワールド3で…………………………………………… 500点

ワールド4で…………………………………………… 600点

ワールド5で…………………………………………… 700点

ワールド6で…………………………………………… 800点

ワールド7で…………………………………………… 900点

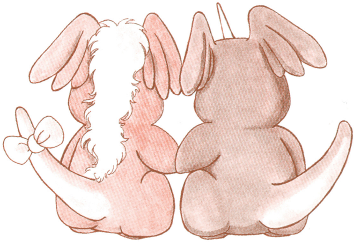
ワールド8で……………………………………………1000点

●時間制限のある面(ワールド6以降)を
クリアした時点での残り時間数…………………×10点

●蝶々(隠しアイテム)に怪獣が触れると
1匹につき………………………………………………1000点

●残りキャラ数は面クリアごとに1匹、また
スコアが10000点アップするごとに1匹
ふえます。

●カセットを交換する時は、必ず電源を切ってから抜き差しを行なってください。
●本カセットは2メガロムの精密機器ですので、極端な温度変化での使用や保管は避けてください。また、強いショックを与えたり、分解は絶対にしないでください。
●端子部を手で触れたり,水でぬらさないでください。
●ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
●長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。



tonkin house

トンキンハウス

東京都文京区本駒込6-14-9 〒113

ORIGINAL PROGRAM: ©1983 MANUEL CONSTANTINIDIS
FAMILY COMPUTER PROGRAM: ©1990 TONKIN HOUSE
LISENSED BY BRODERBUND JAPAN CORPORATION
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。